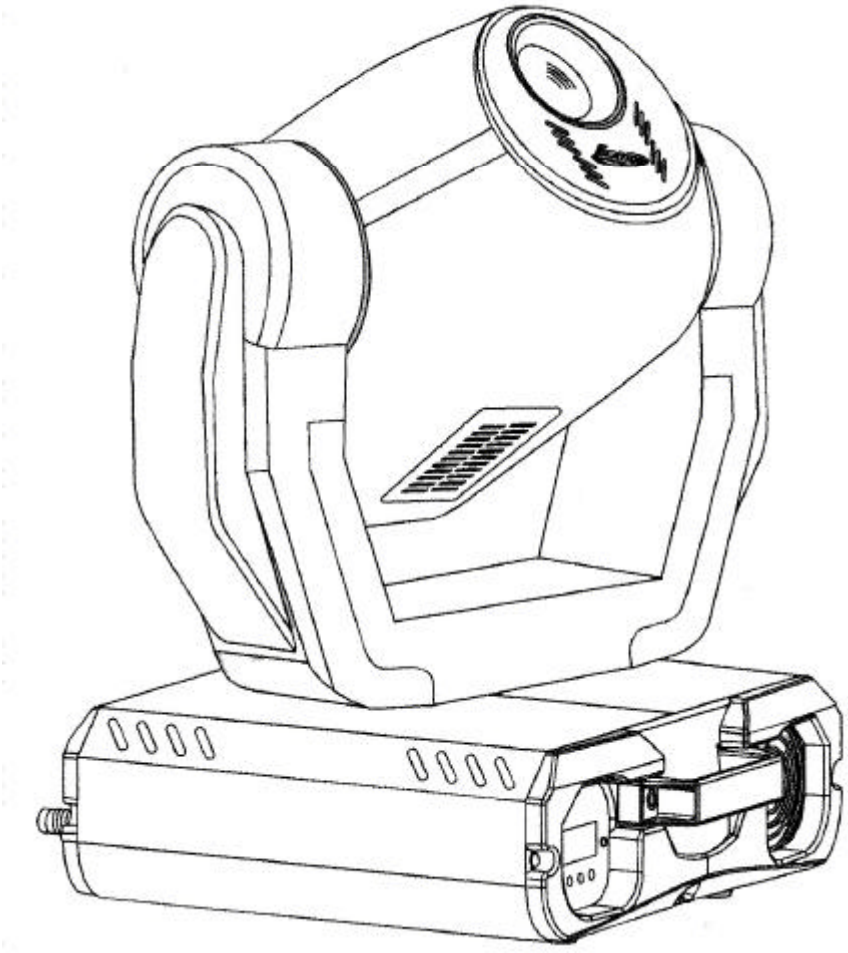
COLOR SPOT250

取扱説明書



株式会社サウンドハウス
〒286-0044　千葉県成田市不動ケ岡 1958
TEL:0476(22)9333 FAX：0476(22)9334

目次

項目	ページ
各部の名称	5
取り付け	6
電球の取り付け	6
電球の調整	7
レンズの交換	8
ゴボの挿入・交換	9
本体の取り付け	9
DMX512 への接続	11
DMX プロトコル	12
コントローラーモード	15
DMX アドレス	15
リモートコントロール機能	15
スタンドアローンモード	17
コントロールパネルの機能	18
アドレス	18
スレーブコントロール	19
インフォメーション	20
パーソナリティオプション	22
自動電球 ON 設定	23
ディスプレイ調整	25
PAN/TILT フィードバック機能	26
ファンスピード設定	26
初期設定	28
電球スイッチ ON/OFF	29
テストシーケンス	29
スタンドアローン	29
再生プリセット	30
プログラムを再生する	30
プログラムの編集	31
リセット機能	31
特殊設定	32
エフェクトのマニュアル操作	32
電球調整	33
コード	33
カラー、ゴボ及びエフェクトホイールなどの標準位置の設定	33
ディスプレイに表示されるエラーメッセージについて	35
製品仕様	37
メインテナンス	40

はじめに

この度は ELATION　COLOR SPOT250 をご購入頂き、誠に有り難うございます。
COLOR SPOT250 は単体、もしくは DMX コントローラーで操作できる様になっております。また専用のクランプを使用することにより、トラス等に固定することも可能です。
**　COLOR SPOT250 をより快適に使いこなしていただくためにも本書を十分に活用いただきますよう、ご案内申し上げます。また不明な点が生じた場合に備え、本書を大切に保管いただきますよう、お願い申し上げます。**

注意：水には大変弱いので、雨天時の屋外など湿気の多いところでは使用しないでください。本体を開け作業を行う場合、必ずコンセントを抜いてから作業を行ってください。

安全上のご注意　ご使用前に必ず安全上の注意をお読みください

注意：ワイヤーを取り扱う際の感電に気をつけて下さい。

この取り扱い説明書にしたがって操作してください。
電源コードが他のケーブルに絶対に触れないようにして下さい。
電圧は必ずリアパネルに提示されているものをご使用ください。
電源プラグは常に一番最後に接続して下さい。主電源に装置を繋ぐ前にスイッチが OFF になっているのを確認して下さい。
電源プラグは装置を設定した後に使用できます。
電源コードが鋭いものに触れない様御注意下さい。時々電源コードを検査し、損傷がないか確認して下さい。
使用時以外や清掃前に必ず主電源を切ってください。電源コードはプラグの部分で抜くようにして、コードを引っ張ったりしないで下さい。

ディマーパックを COLOR SPOT250 に接続しないで下さい。
電球の寿命が短くなるので電球のスイッチを短間隔で付けたり消したりしないで下さい。
初めて使用する際に出る臭いや煙は通常起こることなので、必ずしも故障ということではありません。
使用中は装置が高温になるので気をつけて下さい。電球やフューズは同じ規格のもののみ使用して下さい。

注意：点灯中に電球及びレンズを直視しないで下さい。

使用にあたって

この装置は装飾的な効果を作り出せるムービング・ヘッドで、室内のみで使用できます。
装置が急激な温度変動（輸送後など）にあった場合、すぐにスイッチを入れないで下さい。装置が室内温度になるまでスイッチを OFF **にしておいて下さい。**
絶対に電球無しで使用しないで下さい。
装置を揺り動かさないで下さい。設定時や使用時など乱暴に取り扱わないようして下さい。
プロジェクターヘッドの部分を持って本体を持ち上げないで下さい。必ずトランスポートハンドルを持ち上げてください。
設置する際、高温、多湿、埃の多い場所、ケーブルが散乱している場所は避けて下さい。
電球と電光が照らされる場所との間は最低 1m **以上あけて下さい。**
本体の取り付け、取り外し時など下方に何も無いのを確認して下さい。
本体を設置する際、セーフティロープを使って固定します。ロープは専用の穴に通して下さい。
必ず使用前に各カバーやネジが完全に閉まっていることを確認して下さい。
オブジェクトレンズやカバーが開いている際には電球を点灯しないで下さい。放電された電球は高紫外線を放射し、燃焼の原因になります。
45℃以上の場所で使用しないで下さい。45℃を超えると、自動的に電球を5分間作動しなくなります。

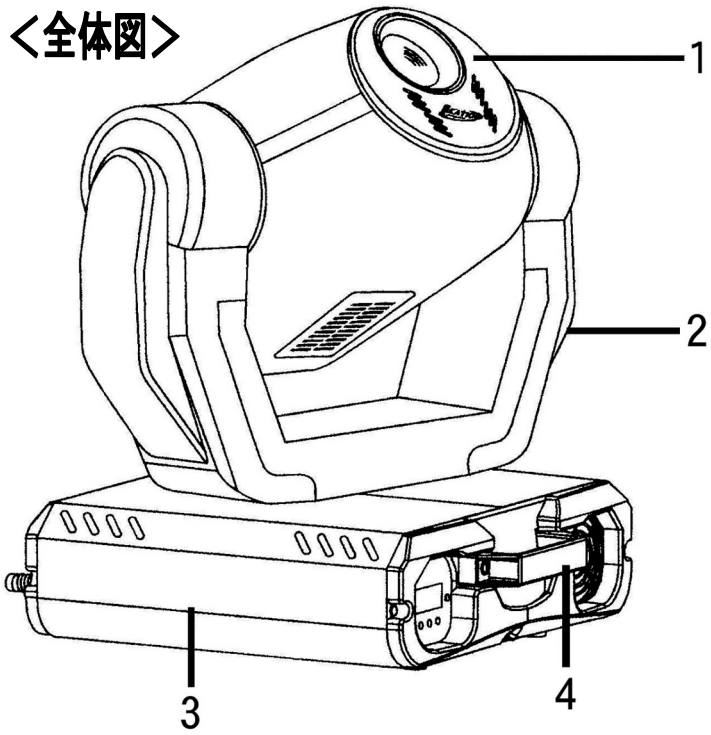
注意： ひびや引っかき傷、熱などでレンズが完全に故障している場合、必ずレンズを交換してください。
ランプが熱により故障している場合も必ず交換して下さい。

移動が必要な際には出荷時の箱に入れて行って下さい。

使用中に異常を感じた場合と修理点検はご購入された販売店または正規輸入代理店までご連絡ください。

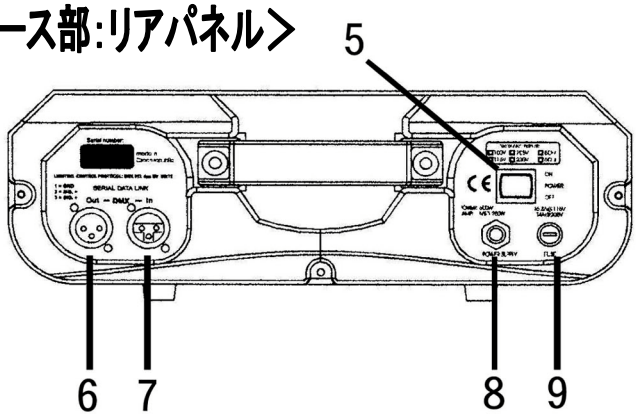
各部の名称

＜全体図＞



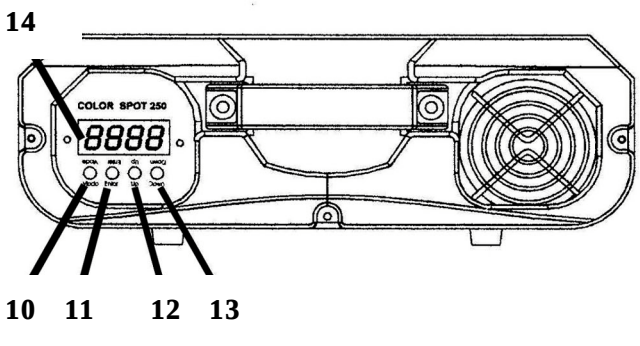
＜全体図＞
1―ムービングヘッド
2―ヨーク
3―ベース
4―移動用ハンドル

＜ベース部:リアパネル＞



＜ベース部：リアパネル＞
5―電源スイッチ
6―DMX 出力（XLR メス）
7―DMX 入力（XLR オス）
8―電源コード
9―ヒューズ ホルダー

＜ベース部:フロントパネル＞



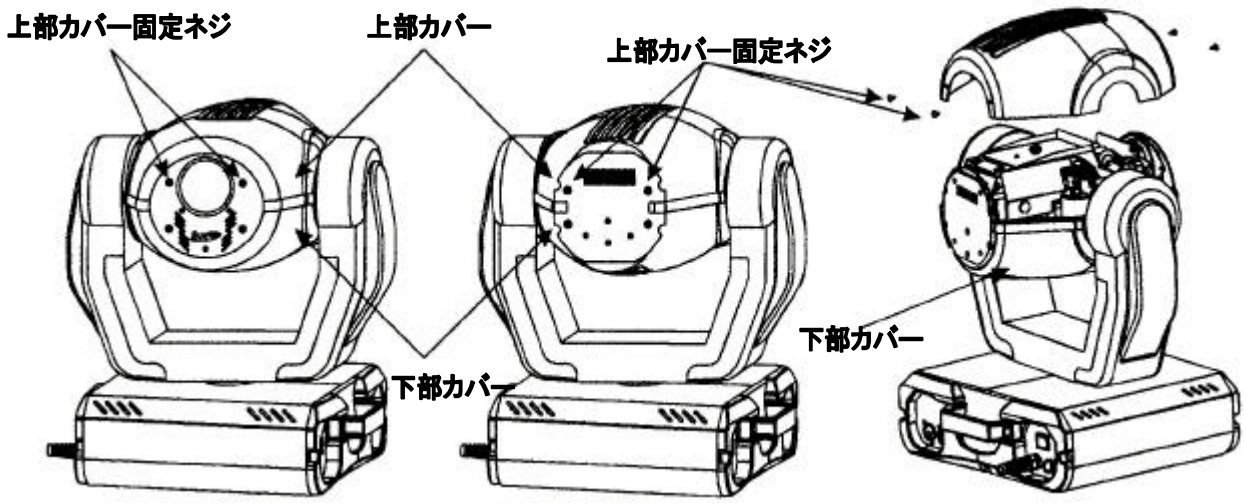
＜ベース部：フロントパネル＞
(コントロールパネル部)
10―MODE ボタン
11―ENTER ボタン
12―UP ボタン
13―DOWN ボタン
14―ディスプレイ

取り付け

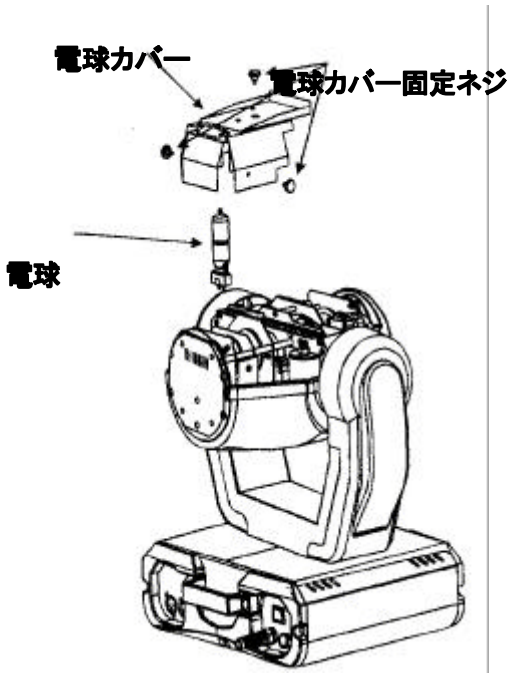
電球の取り付け

このセクションでは電球の交換と位置の調整方法を解説します。交換電球は MSD 230V / 250W **もしくは** MSD 230V / 200W **のタイプを使用してください。また電球の交換を行う際には感電や火傷の恐れがありますので、必ずコンセントを抜いてスイッチを** OFF **にし、本体及び電球が熱くなっていない事を確認して下さい。**

上部カバーをはずします。ヘッド部分の正面と裏側のそれぞれ４隅にあるネジの、上部各２本のネジだけをはずしてください。計４本のネジをはずすと上部カバーが外れます。

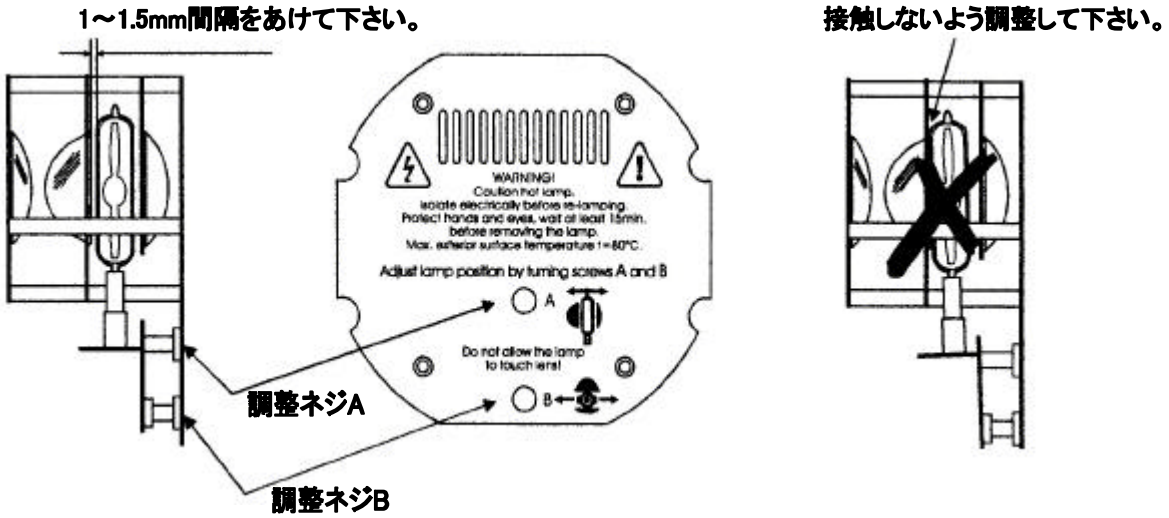


電球カバーをはずします。電球カバーは上部と両側の計３本のネジで固定されておりますので、この３本のネジをはずし電球カバーをはずして下さい。
電球カバーをはずすと電球が見えますので、電球を引き抜いて下さい。
交換電球を差し込みます。奥までしっかりとプラグがささり、コネクター部がロックされていることを確認して下さい。
ガラス部に直接手で触れると、油脂が付着して電球が破損することがあります。その際はやわらかい布でお吹き取り下さい。また衝撃等により電球内のフィラメントが崩れることもありますので取り扱いにはご注意下さい。



ヘッド部のリアパネルにある電球位置調整ネジ A **を使い電球の位置を調整して下さい。電球の位置は内部のレンズから** 1~1.5mm **間隔があくように調整して下さい。各カバーをきちんとはめ直し電源を入れて下さい。電球を使用する前にコントロールボードのメインメニューから** Lati **および** LASt **カウンターをリセットします。**Up/Down **ボタンを同時に押し** ENTER **ボタンで確定して下さい。**

電球の調整



COLOR SPOT250 ランプホルダーは工場で位置が調整されています。各々の電球によって微調整を行うことで、照度が改善されることがあります。

ライトを壁など平たんな場所にフォーカスして下さい。レンズと電球の最適距離は電球の設置あるいは交換時に調整します（調整ネジ A を回す)。ホットスポット（光線の最も明るい位置）を中央に合わせるのには調整ネジ B を回して下さい。

ホットスポットが明るすぎる場合電球を反射鏡に近づけることによって強度を弱めることが出来ます。光が平等に分散されるように調整ネジ A を回して調整して下さい。

光の端が中心より明るい場合、電球が反射鏡に近すぎるということです。この場合光が平等に分散され光線が十分な明るさになるまで電球を反射鏡から離して下さい。

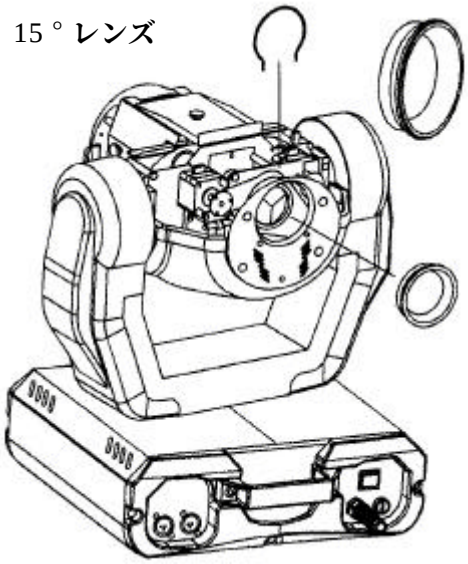
レンズの交換

このセクションではレンズの交換方法を解説します。COLOR SPOT250 には、照射角度 15°のレンズが標準装備されていますが、専用レンズ（別売り）を使用することにより、12°もしくは 18°に変更が可能です。またレンズの交換を行う際には感電や火傷の恐れがありますので、必ずコンセントを抜き本体が熱くなっていない事を確認して下さい。

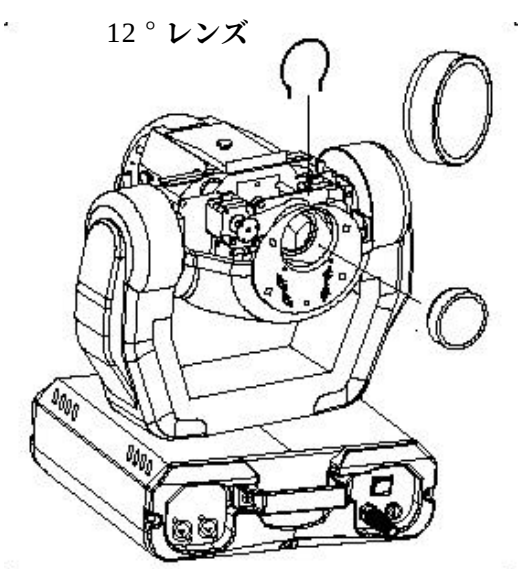
―12°のレンズに変更する場合―

ヘッド部前面にあるレンズをはずします。レンズはリングで固定されている為まずリングをはずして下さい。

15°レンズ



12°レンズ

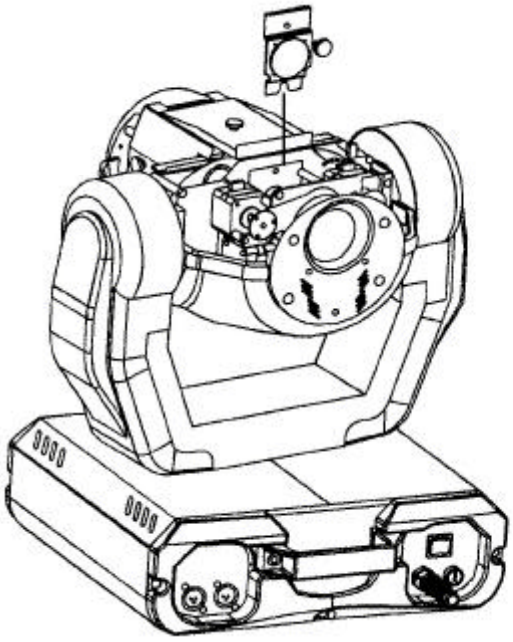


12°レンズをリングでしっかりと固定し上部カバーを再度取り付けてください。

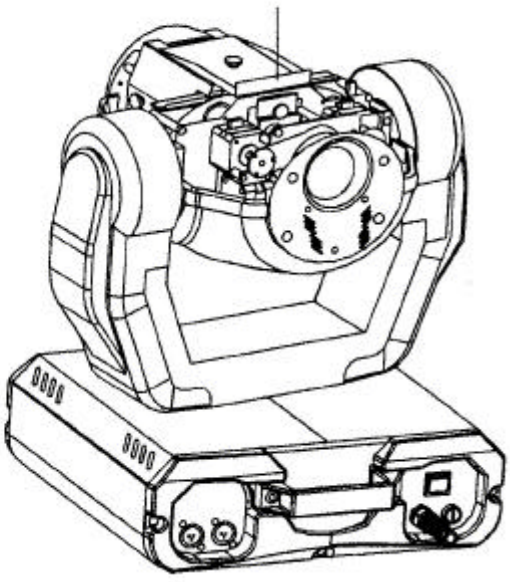
―18°のレンズに交換する場合―

ライト出力プレート上にある刻みつきネジを外しオプションレンズを取り付けます。

オプションレンズ



オプションレンズ



ゴボの挿入・交換

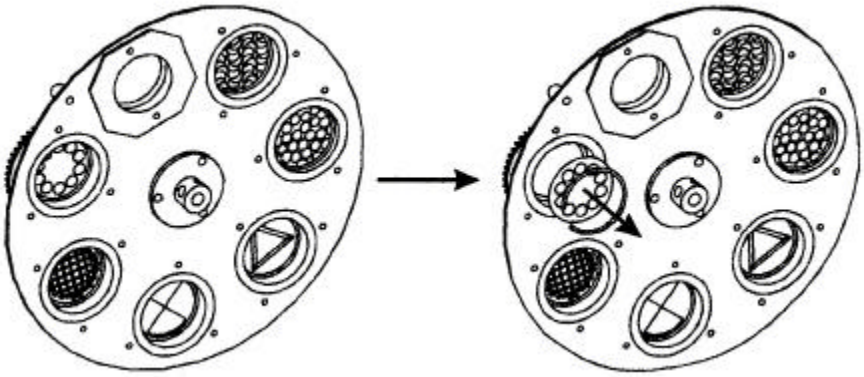
注意：ゴボを設置する際は本体の電源スイッチを OFF にして下さい。また主電源を抜いて下さい。

ゴボを挿入するには上部カバーを外します。ヘッド部分の正面と裏側の上部各２本のネジだけをはずしてください。計４本のネジをはずすと上部カバーが外れます。

ロータリーゴボホイール

ロータリーゴボに付属しているネジは緩めないで下さい。玉軸受けが外れる恐れがあります。

ドライバーを使いリングを取り外します。ゴボを取り外し新しいゴボを取り付けます。リングを押してゴボの前方に取り付け固定して下さい。

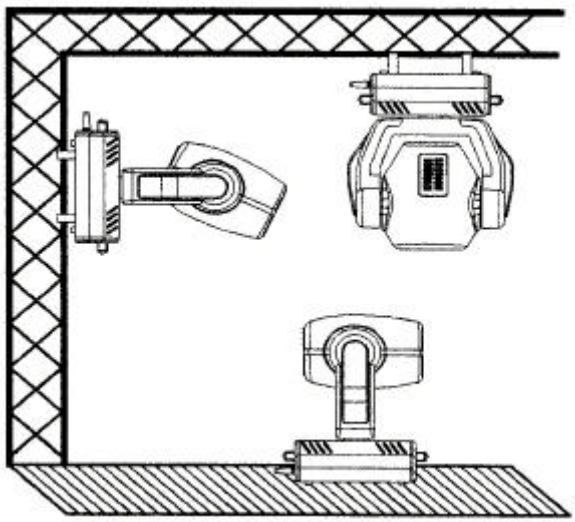


本体の取り付け

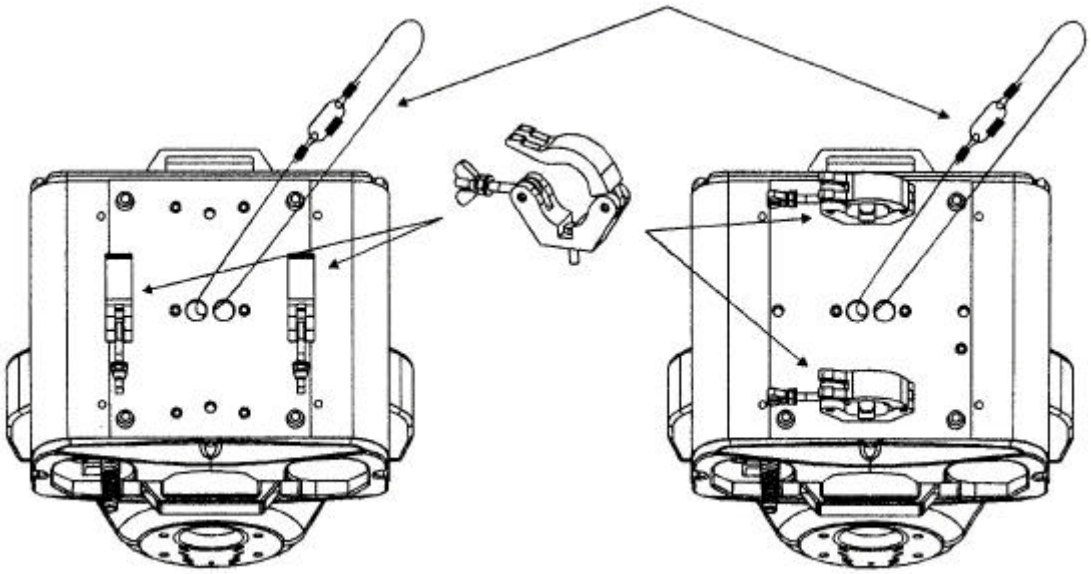
注意：取り付けの際本体の 0.5m 以内に燃えやすい物を置かないで下さい。トラス等に固定する場合には、必ず専用クランプを２個使用してください。

COLOR SPOT250 は、右図の様に様々な角度でセッティングが可能です。
ベースをマウントするには 2 種類の方法があります。M10 ネジを使ってクランプを固定して下さい。この際、下図にあるようにクランプは必ず対称になるよう使用してください。また中央にある２つの穴にセーフティー・ケーブルを通します。

セーフティー・ケーブルの耐重量は装置の 10 倍です。キャリーハンドルは固定用のハンドルとしては使用できません。



セーフティー・ケーブル



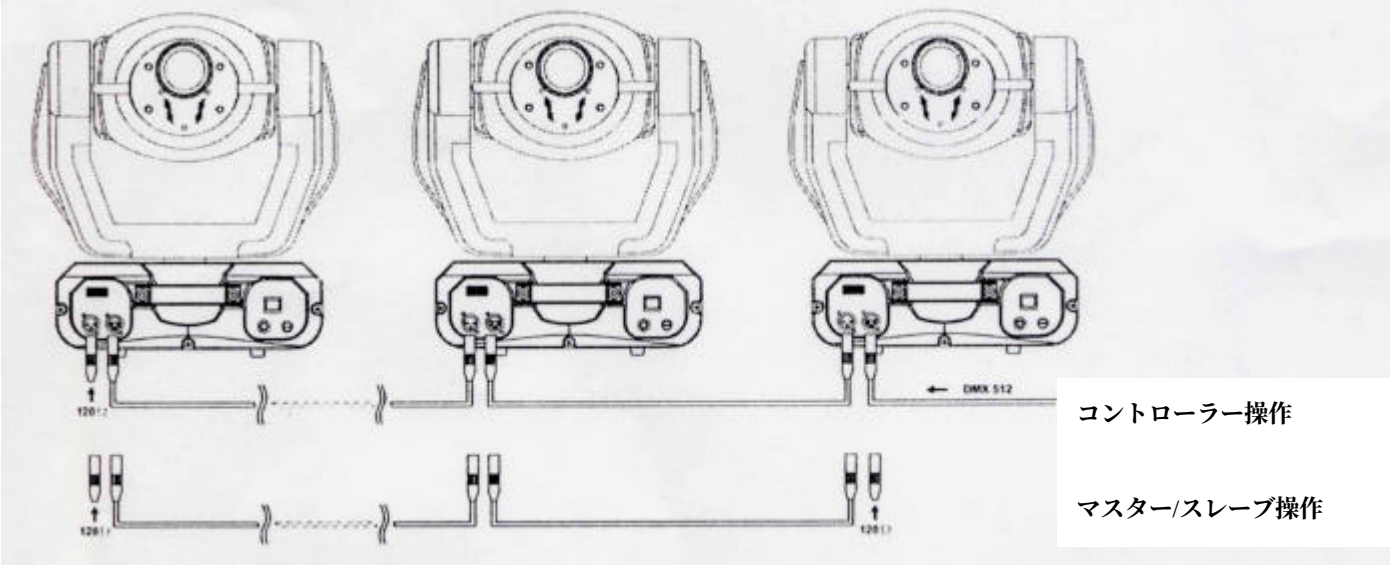
主電源への接続

本体を主電源に接続するには付属のプラグをお使い下さい。またアースを接続して下さい。

ケーブルの配列は以下のとおりです。

ケーブル	ピン	インターナショナル
茶	Live	L
青	Neutral	N
黄／緑	Earth	⏚

DMX512 への接続

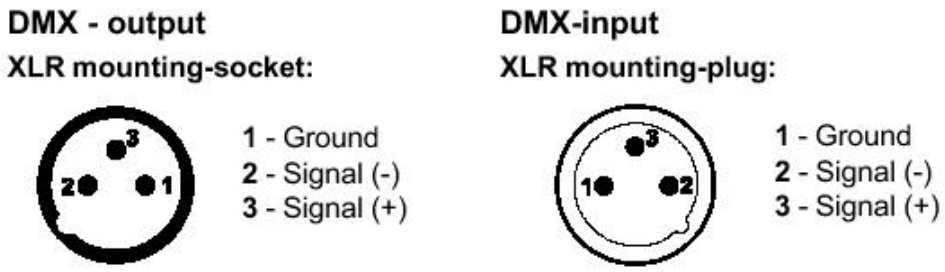


コントローラー操作

マスター/スレーブ操作

コントローラーを COLOR SPOT250 **に接続する場合や、複数の** COLOR SPOT250 **同士を接続する場合、ステレオシールドケーブル、**3 **ピン** XLR **プラグとコネクターのみ使用して下さい。**

XLR **接続**



標準 DMX **コントローラーの** DMX **出力は、直接** DMX **チェーンで第**1 **番目の灯体に入力できます。**DMX **コントローラーを他の** XLR **出力に接続したい場合アダプターケーブルが必要です。**

DMX **チェーンの構築**

DMX **チェーンで最初の灯体の** DMX **出力を次の灯体の** DMX **入力に接続します。**

注意：最後の灯体で、DMX **ケーブルはターミネーターで終端する必要があります。**120Ω**抵抗器を** 3 **ピン** XLR **プラグ内の信号（－）信号（＋）間に結合させ、一番最後に接続された** DMX **対応照明機器の出力に差し込んで下さい。**

DMX プロトコル

Mode1 チャンネル	Mode2 チャンネル	8BIT チャンネル	DMX 値	設定	コントロールの種類
1	1	1	PAN 0-255	PAN（ヨーク部の回転）をコントロールします。動作範囲 530 °	比例動作
2	3	2	TILT 0-255	TILT（ヘッド部の回転）をコントロールします。動作範囲 280 °	比例動作
3	5		 0-255	**Pan Fine** PAN の動きを微調整します。	比例動作
4	4		 0-255	**Tilt Fine** TILT の動きを微調整します。	比例動作
5	5	3	 0 1-249 250-255	**Speed of PAN/TILT movement** PAN 及び TILT の動作スピードをコントロールします。 ・最高速度で動作します。 ・最高速度→最低速度に変化します。 ・最高速度で動作します。Pan/Tile 動作時、カラー変更時は暗転します。	 ステップ 比例動作 ステップ
6	6	4	 0-127 129-139 140-229 230-239 240-255	**Lamp on/off, reset, fans speed control** ・ファンのスピードをコントロールします。 ・DMX コントロールされている全ての機能をリセットし、電球を点灯します。 ・使用しません。 ・３秒後電球を消灯します。 ・使用しません。	 比例動作 ステップ ステップ ステップ ステップ
7	7	5	 0 10 21 32 42 53 64 74 85 96 106 117 128-189 190-193 194-255	**Colors** COLOR（色）をコントロールします。 ・シャッター オープン / 白 ・ターコイズ ・レッド ・シアン ・グリーン ・マゼンタ ・ライト ブルー ・イエロー ・グリーン ・ピンク ・ブルー ・オレンジ ・色が順々に移り変わります。カラー・ホイールは順回転します。 （最高速度→最低速度、レインボー・エフェクト） ・カラー・ホイールの動作をとめます。 ・色が順々に移り変わります。カラー・ホイールは逆回転します。 （最低速度→最高速度、レインボー・エフェクト）	 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作 比例動作
8	8	6		使用しません。	

9 9	9 9	7 7	 0-95 96-159 160-255 160-167 168-175 176-183 184-191 192-199 200-207 208-215 216-223 224-231 232-239 240-247 248-255	**Effect-wheel** **エフェクト機能をコントロールします。** **・オープンポジション** **・プリズム機能を使用します。** **・プリズム/ゴボマクロ** **・マクロ** 1 **・マクロ** 2 **・マクロ** 3 **・マクロ** 4 **・マクロ** 5 **・マクロ** 6 **・マクロ** 7 **・ロータリーゴボ機能を使用します。（順回転）** **・マクロ** 9 **・マクロ** 10 **・マクロ** 11 **・マクロ** 12	 **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ**
10	10	8	 0 1-126 127-128 129-255	**3 facet prism rotation control** **プリズム機能使用時に、プリズムのローテーション機能をコントロールします。** **・ローテーション機能を使用しません。** **・ローテーション機能を順回転で使用します。** **（最高速度→最低速度）** **・ローテーション機能を使用しません。** **・ローテーション機能を逆回転で使用します。** **（最低速度→最高速度）**	 **ステップ** **比例動作** **ステップ** **比例動作**
11	11	9	 0-31 32-63 64-95 96-127 128-159 160-191 192-223 224-255	**Rotating gobos** **ゴボをコントロールします。** ・OPEN **・1 つ目に設置されたゴボを選択します。** **・2 つ目に設置されたゴボを選択します。（ガラス）** **・3 つ目に設置されたゴボを選択します。（メタル）** **・4 つ目に設置されたゴボを選択します。（メタル）** **・5 つ目に設置されたゴボを選択します。（メタル）** **・6 つ目に設置されたゴボを選択します。（メタル）** **・ゴボが順々に入れ替わります。（最低速度→最高速度）**	 **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **ステップ** **比例動作**
12	12	10	 0-127 128-190 191-192 193-255	**Rotating gobo index, rotating, gobo rotation** **ロータリーゴボ機能をコントロールします。** **・ゴボが順回転します。** **・回転を止めます。** **・ゴボが逆回転します。（最低速度→最高速度）**	 **比例動作** **比例動作** **ステップ** **比例動作**
13	13	11		**使用しません。**	
14	14	12	 0-255	**Focus** **フォーカス機能。ピントの調整を行います。**	 **比例動作**

15	15	13		**Shutter, Strobe** **シャッター（ストロボ機能）をコントロールします。**	
			0-31	・CLOSE	**ステップ**
			32-63	・OPEN	**ステップ**
			64-95	**・ストロボ機能。（最低速度→最高速度）** **（最高速度時は 1 秒間に** 10 **回）**	**比例動作**
			96-127	・OPEN	**ステップ**
			128-159	**・パルス機能が順々に入れ替わります。（最低速度→最高速度）**	**比例動作**
			160-191	**・使用しません**	**ステップ**
			192-223	**・ランダム・ストロボ機能。（最低速度→最高速度）**	**比例動作**
			224-255	・OPEN	**ステップ**
16	16	14	0-255	**Dimmer intensity** DIMMING**（明るさ）をコントロールします。** 0-100%	**比例動作**

コントローラーモード

本体はデータリンク上で個別にアドレス設定(001-497)されコントローラーに接続します。本体はコントローラーから送信される DMX 信号に従って動作します。

DMX アドレス

COLOR SPOT250 の前方パネルに付いているコントロールパネルによって、DMX フィクスチャーアドレスが割り当てられます。DMX フィクスチャーアドレス、COLOR SPOT250 がコントローラーのコマンドに従って動作する為に使用する最初のチャンネルの事です。

例としてアドレスを 5 チャンネルに設定すると、COLOR SPOT250 は 5～20 チャンネルをコントロールチャンネルとして使用するようになります。DMX データリンク上の他の照明と COLOR SPOT250 の使用チャンネルが重ならないように設定してください。

2 台以上の COLOR SPOT250 が同様のアドレスに設定されている場合、フィクスチャーの動作も同じになります。

アドレス設定については A001 を参照して下さい。

コントロール

COLOR SPOT250 のアドレス設定終了後、COLOR SPOT250 をライトコントローラーを使って操作することができます。

スイッチを入れた後、COLOR SPOT250 は自動的に DMX512 データを受信しているか探知します。DMX データ入力がない場合、ディスプレイ上で設定されたアドレスと共に「A001」と点滅します。同じメッセージが次の状況でも表示されます。

・3 ピン XLR ケーブルが COLORSPOT250 の入力には接続されていない

・コントローラーのスイッチが Off、又は不具合を起こしている

・ケーブル及びコネクターが不良である

・入力端子が入れ替わっている

DMX データを適確に伝送するために XLR ターミネーションプラグ（120Ω）を最後の照明機器に挿入する必要があります。

リモートコントロール機能

電球

COLOR SPOT250 は MSD250W/200W 電球を使用します。内蔵リレーにより、COLOR SPOT250 のみの電球 On/Off をコントロールパネル及びコントローラーで操作できます。

電球のスイッチを On/Off に切り替えるのは Lamp を参照して下さい。

電球がコールドリストライクタイプの場合、電球を１度消して再点灯する前に冷たくなっている必要があります。

電球のスイッチを再度 On にする前に５分間待って下さい。電球のスイッチを Off にした後５分以内にスイッチを On にすると、すぐには電球が点灯せず 5 分経過後に点灯します。「HEAt」とコントロールパネルのディスプレイに表示されます。

電球の点灯に７回失敗した場合、ディスプレイにはで LA.Er と表示されます。この場合電球の破損あるいは電球が設置されていない、または点灯装置やバラストの故障の可能性があります。

カラーホイール

COLOR SPOT250 **には** 11 **ダイクロイックカラー及び白色（オープン）の合計** 12 **のポジションカラーホイールがあります。ホイールは２個の隣接するカラー間のどの位置にも置くことができます。カラーホイールの回転速度は調整できます。この設定で生まれるエフェクトはレインボーエフェクトと呼ばれます。**

ロータリーゴボホイール

ロータリーゴボホイールには４個のメタルゴボ、１個のガラスゴボ、１個のマルチカラー・ダイクロイックゴボが含まれます。ゴボは左右両方向に回転、インデックス可能、ロータリーゴボホイールの連続回転は速さが調整できます。マルチカラーダイクロイック・ゴボ(C、M、Y カラー)とシアン、マゼンタ、黄のカラーホイールと組み合わせれば、様々な色のビーム光線を作り出せます。ゴボの外径は 27mm**、内径は** 23mm **です。**

3 **相ロータリー・プリズム**

3 **相ロータリー・プリズムは異なる速度で左右両方向に回転します。**

フォーカス

電動フォーカスはステージのどの位置にも光線をフォーカスできます。

調光/シャッター/ストロボ

スムーズな 0-100%**調光のために自動調光/シャッター機能が搭載されています。この機能はストロボ効果でも使用できます（**1-10 **フラッシュ毎秒)。**

ファン

COLOR SPOT250 **にはプロジェクターヘッド部に** 2 **ヶ、ベース部に** 1 **ヶのファンが付いています。ファンの速度を遅く設定すれば、ファン回転ノイズも小さくできます。コントロールパネルの** FanS **機能で** 5 **種類の速度を設定できます。**

スタンドアローン・モード

データリンク上の照明はコントローラーに接続されていませんが、照明ごとに異なったプリセットプログラムを実行できます。プログラムを設定するには「スタンドアローン・セッティング」を参照して下さい（メニューSt.AL.)。スタンドアローンは単体（マスター/スレーブモード、コントロールモードに設定可能）又は同時に作動する複数の照明で使用できます。複数の本体が同時に作動するためにはデータリンクに接続する必要があり、そのうちの 1 ヶはマスターとして（マスターモード)、残りはスレーブとして（スレーブモード）設定します。スレーブは SLA1 から SLA9 までに割り当てられます。特定のスレーブアドレスには１台の証明しか接続できません。本体をマスター又はスレーブに設定するには「アドレス」を参照して下さい(メニューA001)。

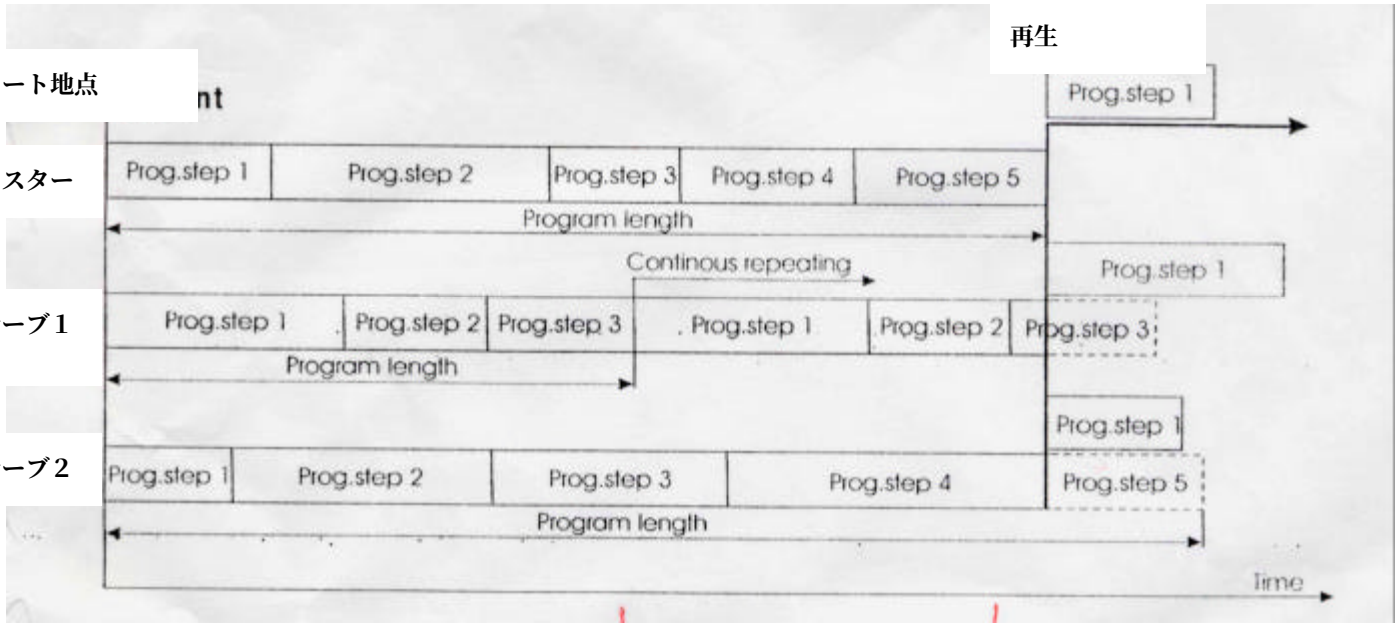
マスター本体のリセット、電球スイッチ On/Off、テスト(プログラム)操作は全てのスレーブに反映されます。（例：マスター本体の電球スイッチが off の場合、スレーブの電球スイッチは on にはできません。）

マスターのスイッチが On でマスター/スレーブチェーンに接続されている場合、スレーブのコントロールパネル経由でスレーブのプログラム再生、編集を行うことはできません。

マスターはスレーブの同時プログラム始動機能をトリガーします。本体のマスター、スレーブ設定されている場合、プログラム再生の開始点は同期化されています。プログラムの回数は全てのスレーブと共通でマスターで設定します。(St.AL)。各本体は繰り返してプログラムを再生し、マスターからリクエストがされた際プログラムステップ No.1 からプログラムを始動します。

例：スレーブ本体のプログラムがマスターより短い場合、マスター本体のプログラムが終了しリセットされるまでスレーブのプログラムが続けて再生されます。（スレーブ 1-プログラムステップ 3 は終了しません）

スレーブ本体のプログラムがマスターより長い場合、全てのプログラム・ステップが終了する前にプログラム・ステップ 1 でリセットされます。（スレーブ 2―プログラム・ステップ 5 は再生されない）下の図を参考にして下さい。



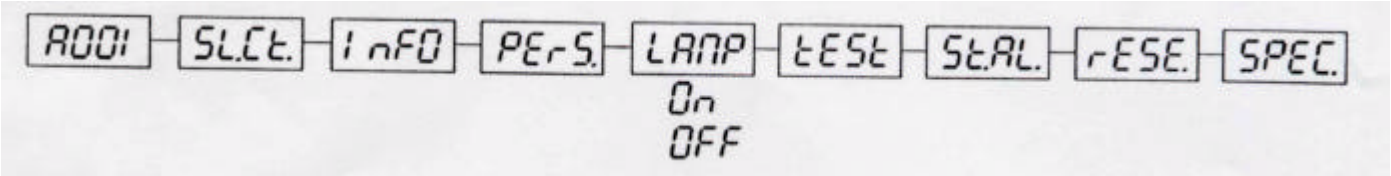
データが破壊され本体が正常に作動しなくなるためマスター/スレーブ操作をする前に本体を DMX コントローラーから外して下さい。データリンクで正常なデータ通信を確保するため XLR ターミネーションプラグ(120Ω)をマスター本体の入力とデータリンク最後のスレーブ本体出力に挿入しておく必要があります。

マスターコントロールパネルから全てのスレーブをコントロール可能です。

コントロールパネルの機能

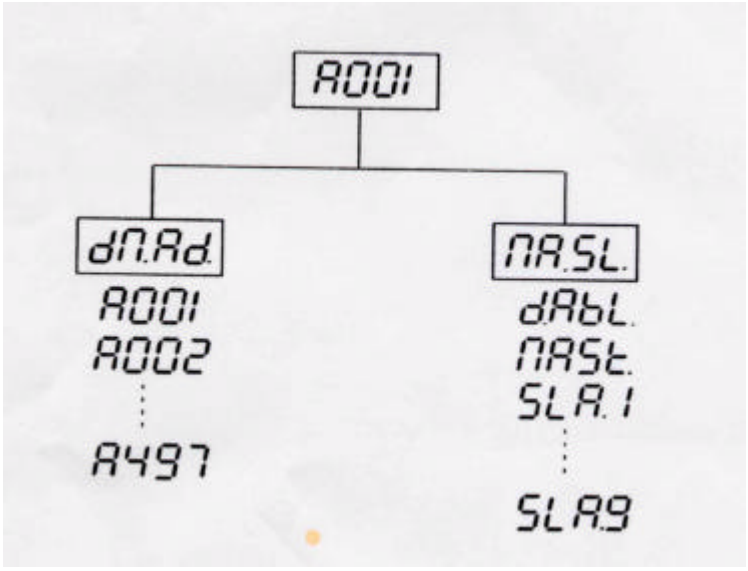
ベースの前方にあるコントロールパネルの機能について解説します。DMX　アドレス、マスター/スレーブモード、電球の数や使用時間の読み出し、電球スイッチの On/Off、動作テスト、リセットその他いろいろな機能の設定が出来ます。

Mode キーを押せばメインメニューにアクセスできます。A001 と表示されるまで Mode キーを押します。Up 及び Down キーを押すことによって以下のメッセージが表示されます。Enter を押すことによって選択することができます。

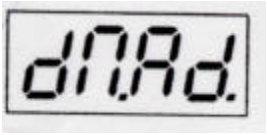


アドレス

このメニューで DMX アドレス又は本体のマスター/スレーブを設定できます。



DMX アドレス



1. ディスプレイに A001 と表示されるまで Mode ボタンを数回押します。
2. Enter を押し、Up/Down ボタンで dM.Ad メニューを選択します。
3. Enter を押し（A が点滅）Up/Down ボタンで必要なアドレス(001-497)を選択し、Enter で確定します。
4. M.ASL メニューを選択し Enter を押します。Up/Down ボタンで d.AbL を選択し（マスター/スレーブ無）Enter で確定します。
5. Mode ボタンを押しディスプレイに表示されているアドレスを選択します。

A001 が点滅している場合 DMX 入力から DMX データは受信していません。

マスター/スレーブアドレス

1. ディスプレイに A001 と表示されるまで Mode ボタンを数回押します。
2. Enter を押し、Up/Down ボタンで MA.SL メニューを選択します。
3. Enter を押し（ディスプレイが点滅）MASt（本体をマスターとして設定）または SLA.1-SLA.9（本体をスレーブとして設定）を選択し Enter で確定します。アドレスをマスター/スレーブ設定しない場合 d.AbL を選択します。
4. Mode ボタンを押しディスプレイに表示されているアドレスを選択します。

ディスプレイ上で MASt が素早く点滅していたら DMX 信号が入力されています。DMX コントローラーを外してください。

１台のみマスターに設定できます。9 台までスレーブとしてマスターに接続でき特定のアドレスは１台のスレーブのみに(SLA1-SLA9)接続できます。

データが破壊され本体が正常に作動しなくなるのでマスター/スレーブ操作をする前に本体を DMX コントローラーから外して下さい。

本体がマスターとして設定され DMX 信号が入力にされている場合ディスプレイに MAEr というエラーメッセージが表示されます。本体のアドレスが DMX アドレスとして設定され、コントローラーから受信する DMX コマンドに対応できるようになります。

例：マスター本体が次のアドレス設定の時 dM/Ad.メニュー.....A017

MA.SL メニュー.....MASt(表示される)

スレーブコントロール

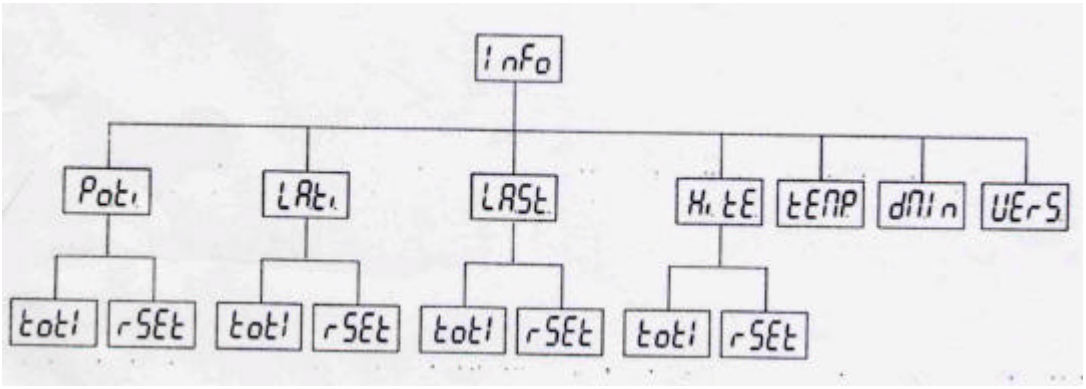
マスター/スレーブ操作でマスターコントロールパネルからスレーブをコントロールします。メインメニューからこの機能を選択し Enter を押します。Up/Down ボタンで接続されている全てのスレーブ(SL.C.1-SL.C.9)を閲覧します。必要なスレーブを Enter で選択します。スレーブコントロールパネルはマスターコントロールパネルから使用可能です。

スレーブがマスターに接続されていない場合、SL.C.1、SL.C.2、SL.C.3.....SL.C.9 というメッセージが繰り返し表示されます。この機能はマスター本体のみで使用できます。

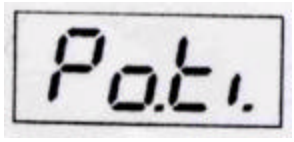
インフォメーション

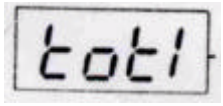
このメニューは電球寿命、ヘッド温度、ソフトバージョンなどの本体に関する情報を読み出します。

Up/Down **ボタンを使って必要なオプションを選択し** Enter **で確定あるいは次のサブメニューに移動します。**

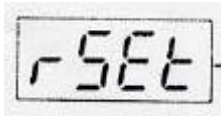


本体使用時間





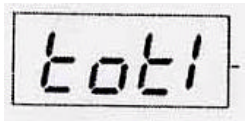
COLOR SPOT250 **の累積使用時間を表示します。**Enter **あるいは** Mode **でメニューに戻ります。**



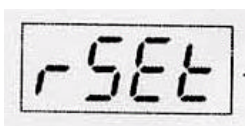
最後にカウンターがリセットされてから本体電源が On **になっている累積時間を表示します。**Enter **あるいは** Mode **でメニューに戻ります。カウンターを** 0 **にリセットするには** Up/Down **ボタンを押した状態で** Enter **を押します。**

電球使用時間

Lamp On Time



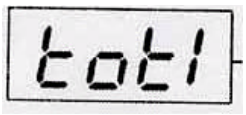
COLOR SPOT250 **の電球を挿入してからの累積動作時間を表示します。**Enter **あるいは** Mode **でメニューに戻ります。**



最後にカウンターがリセットされてから電球スイッチが On **になっている累積時間を表示します。**Enter **あるいは** Mode **でメニューに戻ります。カウンターを** 0 **にリセットするには** Up/Down **ボタンを押した状態で** Ente**r** を押します。

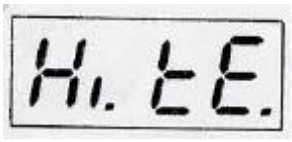
電球点灯回数

Lamp Strikes



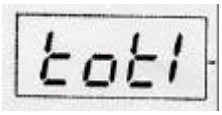
COLOR SPOT250 の電球を点灯した回数を表示します。Enter あるいは Mode でメニューに戻ります。

最後にカウンターがリセットされてから電球を点灯した回数を表示します。Enter あるいは Mode でメニューに戻ります。カウンターを 0 にリセットするには Up/Down ボタンを押した状態で Enter を押します。

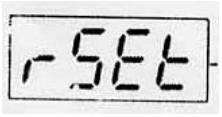


最高ヘッド温度

Max.fixture head temparture



内部ヘッドが達した最高温度を表示します。Enter あるいは Mode でメニューに戻ります。



最後にカウンターがリセットされてから、内部ヘッドが達した最高温度を表示します。Enter あるいは Mode でメニューに戻ります。カウンターを 0 にリセットするには Up/Down ボタンを押した状態で Ente r を押します。

現在のヘッド温度

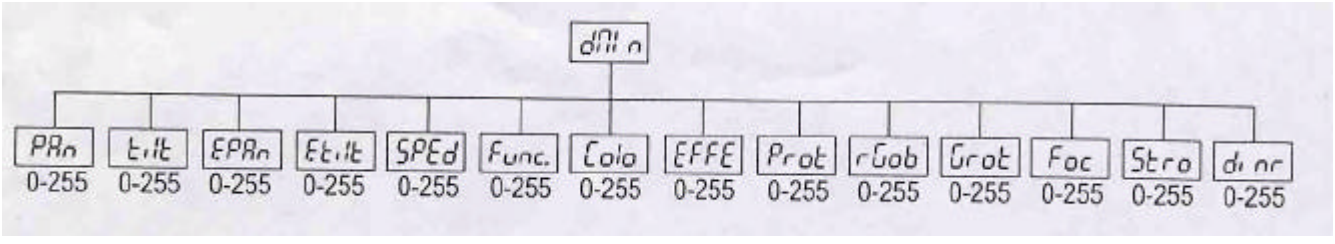
-Current fixture head temparture

本体の内部温度を表示します。内部の温度が 70℃以下なら問題ありませんが、それ以上の場合電球のスイッチが Off になります。気温が 45℃以上の場所で使用しないで下さい。

DMX 値

-DMX VALUES-

COLOR SPOT250 が受信している DMX 値を表示します。Up/Down ボタンを押してチャンネルを選択し Enter ボタンを押して下さい。Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。



ソフトバージョン

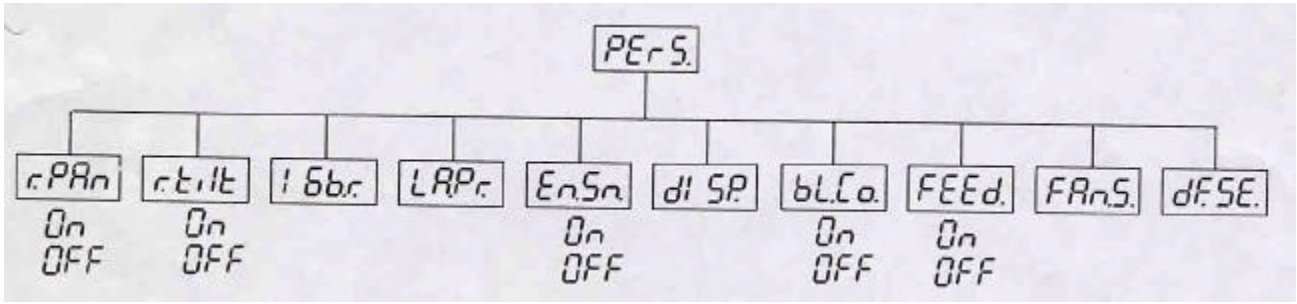
Software version

ディスプレイ用のソフトウェアバージョンを表示します。Enter **でバージョン情報を表示あるいは** Mode **でメニューに戻ります。**

パーソナリティ・オプション

COLOR SPOT250 **の各機能設定を行います。**

Up/Down **ボタンを使ってオプションを選択し** Enter **で設定またはサブメニューに移動します。**



・PAN の逆回転

Pan reverse

PAN **の動作を通常とは反対方向に切り替えます。この機能を使用する場合** UP/DOWN **ボタンを押しディスプレイの表示を** ON**、使用しない場合は** OFF **に切り替え** Enter **を押し確定または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**

Tilt の逆回転

Tilt reverse

TILT **の動作を通常とは反対方向に切り替えます。この機能を使用する場合** Up/Down **ボタンを押しディスプレイの表示を** ON**、使用しない場合は** OFF **に切り替えます。**Enter **を押し確定または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**

動作解像度

Movement resolution

動作解像度を 16BIT(Mod.1**、**Mod2)**もしくは** 8BIT(8bit)**に設定できます。**Up/Down **ボタンを押しディスプレイの表示を** ON **にすると** 16 **ビットの高解像度、**OFF **にすると** 8 **ビットになります。**Enter **を押し確定しまたは** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**

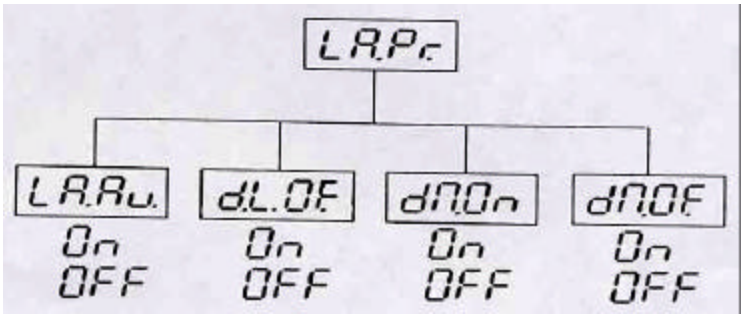
チャンネル設定

チャンネル	モード 1-16bit(初期設定)	モード 2-16bit	8bit
1	Pan	Pan	Pan
2	Tilt	Pan 微調整	Tilt
3	Pan 微調整	Tilt	Pan/Tilt スピード
4	Tilt 微調整	Tilt 微調整	ファン、電球 On/Off
5	Pan/Tilt スピード	Pan/Tilt スピード	カラー
6	ファン、電球 On/Off	ファン、電球 On/Off	使用しません
7	カラー	カラー	プリズム
8	使用しません	使用しません	プリズム回転
9	プリズム	プリズム	ロータリーゴボ
10	プリズム回転	プリズム回転	ゴボ回転
11	ロータリーゴボ	ロータリーゴボ	使用しません
12	ロータリーゴボ回転	ロータリーゴボ回転	フォーカス
13	使用しません	使用しません	シャッター、ストロボ
14	フォーカス	フォーカス	調光
15	シャッター、ストロボ	シャッター、ストロボ	
16	調光	調光	

16bit モード(Mode1、Mode2)では 16DMX チャンネルでコントロールしますが、8bit モードでは 14DMX チャンネルでコントロールします。

Lamp presetting

電球設定を調整します。



自動電球 ON 設定

-Lamp On after switching the fixture On

本体のスイッチを入れると自動的に電球のスイッチも ON になる機能です。この機能を使用する場合 Up/Down ボタンを押し表示を ON、使用しない場合は OFF に切り替えます。Enter を押し確定または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。

DMX 操作による電球消灯

-LampOff via DMX

DMX 操作によって電球のスイッチを OFF にできます。この機能を使用する場合 Up/Down ボタンを押し表示を ON に, 使用しない場合は OFF に切り替えます。Enter を押し確定または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。

DMX 信号受信時は電球が点灯するよう設定する

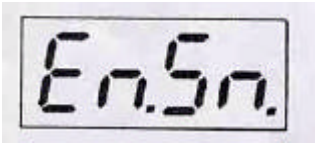
Lamp On if DMX is present

データリンクで DMX **信号が受信されると、**26 **秒後に自動的に電球が点灯します。点灯できなかった場合（電球が熱すぎる、など）**26 **秒後に再度点灯が試みられます。電球が点灯されるまでこれが繰り返されます。この機能を使用する場合** Up/Down **ボタンを押し表示を** ON **に、使用しない場合は** OFF **に切り替えて下さい。**Enter **を押し確定または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**

DMX 信号非受信時は電球が消灯する様設定する

Lamp Off if DMX is missing

データリンクで DMX **信号が受信されない場合** 2 **分後に電球スイッチが自動的に** Off **になる機能です。この機能を使用する場合** Up/Down **ボタンを押し表示を** ON **に、使用しない場合は** OFF **に切り替えます。**Enter **を押し確定または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**



ランプライトセンサーOn/Off

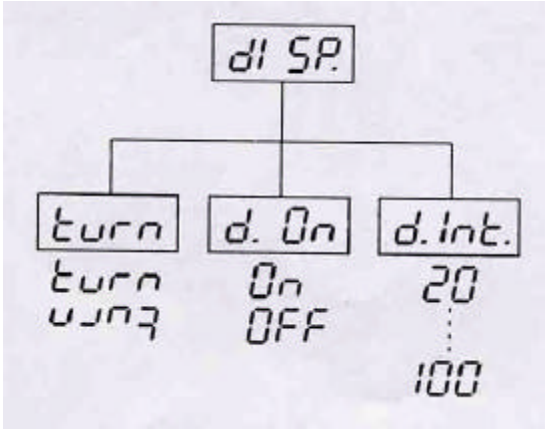
Switch On/Off the lamp light sensor

ライトセンサースイッチを On **にしたい場合** Up/Down **ボタンを使って** On **を選択し** Enter **で確定して下さい。または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**On **の状態が標準設定です。電球センサースイッチを** Off **にしたい場合** Up/Down **ボタンを使って** Off **を選択し** Enter **で確定して下さい。または** Mode **でキャンセルされメニューに戻ります。**
重要: Off **は電球ライトセンサーが故障している時のみ設定して下さい。電球ライトセンサースイッチが** Off **の際** LAEr**、**SnEr**、**HEAt **というエラーメッセージがディスプレイに表示されません(電球が消灯され、また５分以内に点灯された場合のみ** HEAt **というメッセージが表示されます)。また電球の破損又は欠損があった場合も電球の点灯コマンドが出てしまいます。従って緊急時以外ランプライトセンサーは** On **に設定して下さい。**

ディスプレイ調整

Display adjusting

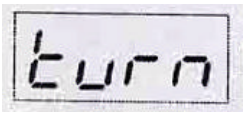
ディスプレイの調整をします。



ディスプレイの明るさ

Display intensity

ディスプレイの明るさを 20-100%の中から選択できます。 Up/Down ボタンを押し必要なディスプレイの明るさレベルを選択します。Enter ボタンを押し確定または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。



ディスプレイ回転

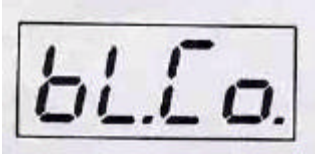
Display-reverse

ディスプレイを 180 ° 回転できます。Up/Down ボタンで normal display または display turned by 180 ° を選択し Enter で確定、または Mode でキャンセルされメニューに戻ります。

ディスプレイ On

Display-On

ON に設定されているとコントロールパネル操作後、2 分経過してもディスプレイは点灯し続けます。Off に設定した場合 2 分後に自動的にディスプレイが消灯します。Up/Down ボタンを押しディスプレイを 2 分間表示させて起きたい場合は On、2 分後消灯したい場合は OFF を選んで下さい。Enter を押し確定または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。



ヘッド操作時の消灯機能

Blackout during movement correction

ヘッド動作を調整している際（ムービングヘッドの PAN/TILT 位置がずれてしまう）照明を消す機能です。この機能を使用する場合 Up/Down ボタンを押し表示を On にして下さい。使用しない場合は OFF に切り替えます。Enter を押し確定または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。

Pan/Tilt フィードバック機能

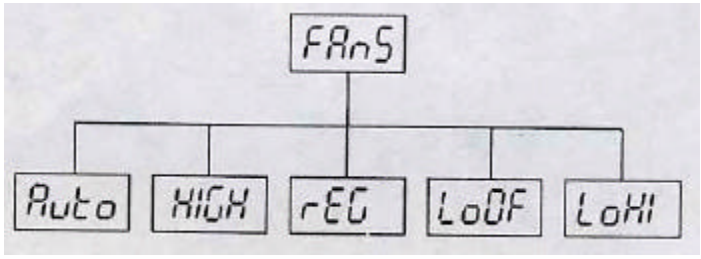
PAN/TILT-feedback

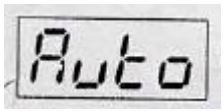
ムービングヘッドの Pan/Tilt **位置が変えられてしまった場合(誤ってヘッドを動かしてしまった時など)**Pan/Tilt **を規定の位置に戻す機能です。この機能を使用する場合** Up/Down **ボタンを押し表示を** On **にして下さい。使用しない場合は** Off **に切り替え** Enter **を押し確定します。または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**
フィードバック機能が Off **の状態で** Pan/Tilt **位置が変更され、その後にフィードバック機能を再度** On **したとします。その場合ムービングヘッドが** DMX **信号に同期されなくなります。ムービングヘッドを** DMX **信号と同期させるためにはリセットを押して下さい。**

ファンスピード設定

Fan speed operating modes

ファンのスピードを 5 **種類の設定から選択できます。**Up/Down **ボタンを押し** Auto**、**HIGH**、**reG**、**LoOF**、**LoHI **のいずれかの設定を選択し** ENTER **ボタンを押して下さい。または** Mode **を押すとキャンセルされメニューに戻ります。**

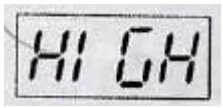




DMX 信号を使用せずにファン回転速度のコントロール可能

Continuous controlling of the fan speed without DMX value

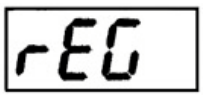
内部温度がある一定の値に達すると自動的にファン速度が上がり温度を調整します（ファン回転速度が遅いと冷却機能が低下します)。内部温度が適度なレベルになるまでファンの速度調整が続きます。元々のファンスピードは DMX **で設定できません。**



最高速度

High (max.)speed of fans

最高速度でファンが回転します。



ファン回転速度の常時コントロール

Continuous controlling of the fan speed

Auto **と類似していますが元々のファン速度を** DMX **で調整できます。**

低速/スイッチ Off

Low speed/Swith Off the lamp operating

内部温度が最高値を超えるまで最低速度でファンが回転します。最高温度を超えると、自動的に電球が消灯されます。

低/高速ファン

—LOW/HIGH SPEED OF THE FAN OPERATING—

内部温度が最高値を超えるまで最低速度でファンが回転します。最高温度を超えると、ファンのスピードが自動的に最高速度になります。Auto **と** HIGH **はチャンネル** 6 **の** DMX **信号には反応しません。**

初期設定

Default settings

Enter を押すと全ての設定が出荷時の状態に戻ります(使用積算時間、電球使用積算時間はそのまま残ります)。ディスプレイに rSt と表示されたらリセットされたということです。下図は各機能の初期設定です。

設定	ディスプレイ	初期設定（色つき）
Pan 逆回転		**ON**
		OFF
Tilt 逆回転		ON
		OFF
動作解像度		**Mod1**
		Mod2
		8bit
自動電球 ON 設定		ON
		OFF
DMX 操作による電球消灯の制限		ON
		OFF
DMX 有　電球 On		ON
		OFF
DMX 無　電球 Off		On
		OFF
ヘッド調整時の暗転		ON
		OFF
ディスプレイ On		ON
		OFF
ディスプレイの明るさ		20 / 40 / 60 / 80 / **100**
ディスプレイ回転		
PAN/TILT フィードバック		ON
		OFF
ライトセンサーでの電球 On/Off の切り替え		ON
		OFF
ファンスピード設定		Auto
		HIGH
		rEG
		LoOF
		LoHI

電球のスイッチ　On/Off

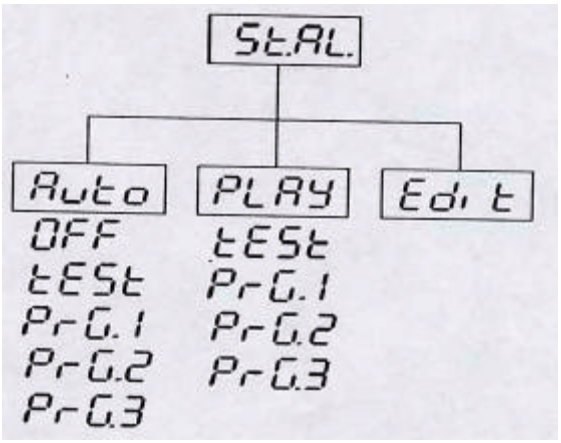
Mode ボタンを押してメインメニューにアクセスします。LAMP と表示されるまで Up/Down ボタンを押し Enter で確定します。電球のスイッチを On にしたい場合 On、Off にしたい場合は OFF を選択します。Enter を押し、確定または Mode ボタンでキャンセルします。

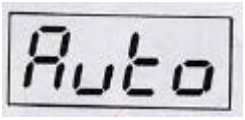
テストシーケンス

この機能を使用して外部コントローラーを使用せずにデモテスト･シーケンスを作動させることができます。Up/Down ボタンを使用して Mod1 または Mod2 シーケンスを選択します。Mod1 はヘッドの動き無しに壁、天井、床へ投影するのに適しています。Mod2 は COLOR SPOT250 の全ての機能が使用されます。Up/Down ボタンを使い Mod1 または Mod2 を選択し Enter で確定します。テストプログラムが始まるとディスプレイ上で run/test が点滅します。
一定の位置で一時停止したい時 Enter を押します（PAUS/test が点灯されます)。Enter を押すとプログラムが再生されます。

スタンドアローン

プログラムの再生、現在のプログラムの修正または選択をスタンドアローン・モードで設定します。



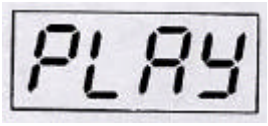


再生プリセット

Presetting playback

本体スイッチを On **にした後自動的にスタンドアローン・モード・プログラムを再生することができます。ここでは再生するプログラムを選択します。**Up/Down **ボタンを使ってプログラムを選択（**tESt**―内蔵プログラム）します。本体を** On **にした後プログラムを再生したくない場合** Off **にして下さい。**Enter **で確定または** Mode **でキャンセルしメニューに戻ります。**
選択されたプログラムはディスプレイに表示される限りループとして連続再生されます。
プログラムを正常に作動させるため、マスター/スレーブチェーンに接続されたスレーブに対してはこの機能を Off **に設定して下さい。**
例：PrG.3 **を選択した場合：**
本体が単体で設定されている場合（マスター/スレーブまたはコントロール操作）、PrG.3 **が再生されます。**
本体がデータチェーンのマスターとして設定されている場合、PrG.3 **で再生されます。**
本体がデータチェーンのスレーブとして設定されている場合、本体はマスターと同じプログラムが再生されます（マスターが PrG1 **を再生する場合スレーブも** PrG1 **を再生する）。**

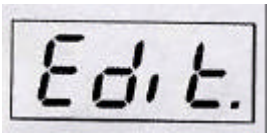
本体がコントローラーモードになっていて (DMX **コントローラーが接続されている状態)、プログラムがこのメニューから選択されている場合、本体は** DMX **コントローラーに反応しません。本体のスイッチを入れると選択されたプログラムを再生します。**



プログラムを再生する

Playing program

内蔵されているプログラム tESt **と自由にプログラムできる** PrG.1**、**PrG.2**、**PrG.3 **を再生します。**Up/Down **ボタンでプログラムを選択し** Enter **を押してプログラムを再生します。プログラムはループとして連続して再生されます。**
再生されているプログラムを一定の位置で一時停止したい場合 Enter **を押します（**PAUS/program No.**点滅)。プログラムを再生する際再度** Enter **を押します。**
本体がコントローラーモード(DMX **コントローラーに接続されている状態)でプログラムがこのメニューから選択されている場合、本体は** DMX **コントローラーに反応しません。選択されたプログラムが再生されます。マスター本体のスイッチが** On **になっていてスレーブに接続されている場合（マスターから強制的に再生）スレーブ本体はコントロールパネル操作でプログラムを再生できません。**



プログラムの編集

Editing Program

選択されたプログラムを編集またはプログラムを新規作成できます。COLOR SPOT250 **は 1 ヶの内蔵プログラム（**tESt**）と、**3 **ヶのフリープログラムがあります。各プログラムには最高** 99 **ステップまで作成することが出来ます。**

本体がマスターに設定されている場合、スレーブのどのプログラムも本体から編集できます。マスター本体のスイッチが On **でスレーブに接続されている場合、スレーブのコントロールパネルからスレーブ本体のプログラムは編集できません。**

方法：

1. Up/Down **ボタンを押して編集したいプログラム**(PrG.1-PrG.3)**を選択して下さい。次に** Enter **を押します。**

2. Up/Down **ボタンを押して本体** (MASt.-SLA.9) **を選択して下さい。次に** Enter **を押します。**

3. Up/Down **ボタンを押してプログラムステップ**(St.01-St99)**を選択して下さい。次に** Enter **を押します。**

4. Up/Down **ボタンを押して項目を選択し** Enter **を押します。**Up/Down **ボタンを使用して選択された項目の** DMX **値を編集できます。**

P.End— 1-99 **までのプログラムステップの総合計。この値はプログラムを開始する前に設定して下さい。（例：**10 **ステップのプログラムを作成したい場合値を** 10 **に設定）**

Pan— pan 0-255

Tilt— tilt 0-255

F-Pan— pan **微調整** 0-255

F-tilt— tilt **微調整** 0-255

SPEd— PAN/TILT **動作の速度** 0-255

Colo— **カラーホイール** 0-255

Pris— **プリズム、マクロ** 0-255

P.rot— **プリズム回転** 0-255

r.Gob— **ロータリーゴボ** 0-255

G.rot— **ロータリーゴボ回転** 0-255

Foc— **フォーカス** 0-255

Stro— **ストロボ** 0-255

Dimr— **調光** 0-255 S.tim— **ステップタイム** 0、1-25、5 **秒**

COPY— **現在のプログラムステップを次のプログラムステップにコピー。最後のプログラムステップが次のプログラムにコピーされる際パラメーター**P.End **は自動的に約** 1 **ずつ増えていきます**(99 **以外**)。

5. Enter **で値を確定します。**

6. Mode **ボタンを押して次のプログラムステップを選択して下さい。この手順を繰り返します**(**ステップ** 4-6)

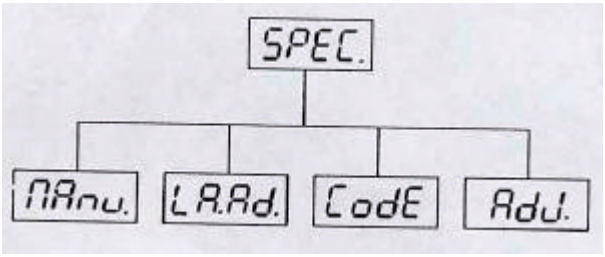
編集したプログラム PrG.1、PrG2、PrG3 **は現在の改定された** COLOR SPOT250（**マスター又はスレーブ** 1-9）**に記憶されます。**

リセット機能

Enter を押してリセットします。この機能によってこれは COLOR SPOT250 のすべてのエフェクトにインデックスを付け標準の位置に戻します。

特殊設定

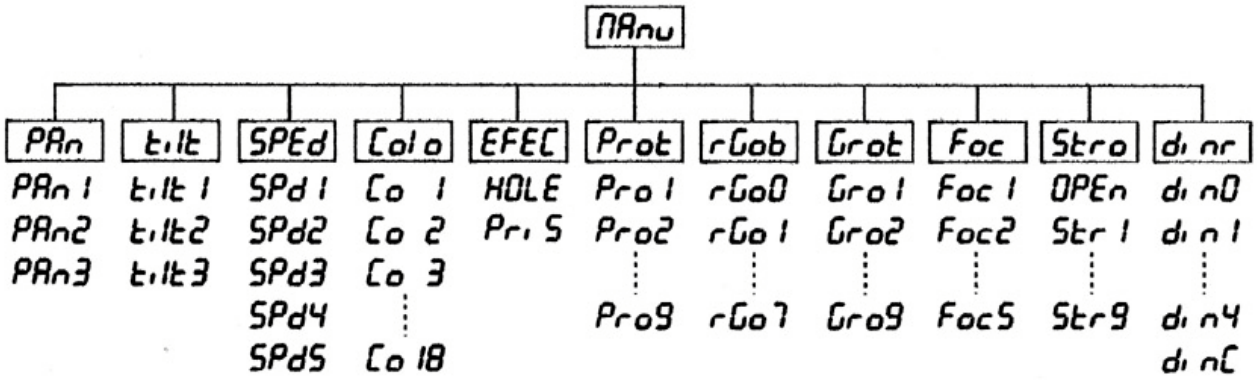
Up/Down ボタンを使って特殊設定モードを確認し、ENTER ボタンを押して選択できます。



エフェクトのマニュアル操作

Manual control of effects

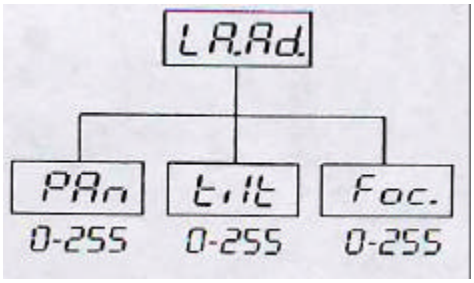
DMX コントローラーを使用せずに COLOR SPOT をマニュアルでコントロールします。Up/Down ボタンで必要な機能を選択し Enter を押して調整します。または Mode を押すとキャンセルされメニューに戻ります。

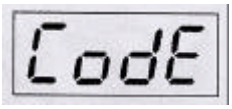


電球調整

Lamp adjustment

電球の微調整をするときに使用します。LAAd を選択し Enter を押すと全ての効果がキャンセルされます。又シャッターが開き調光度が 100%に設定されます。Pan、tilt、Foc を使用するとライトを平面（壁）でフォーカスでき電球の微調整が出来ます。





コード

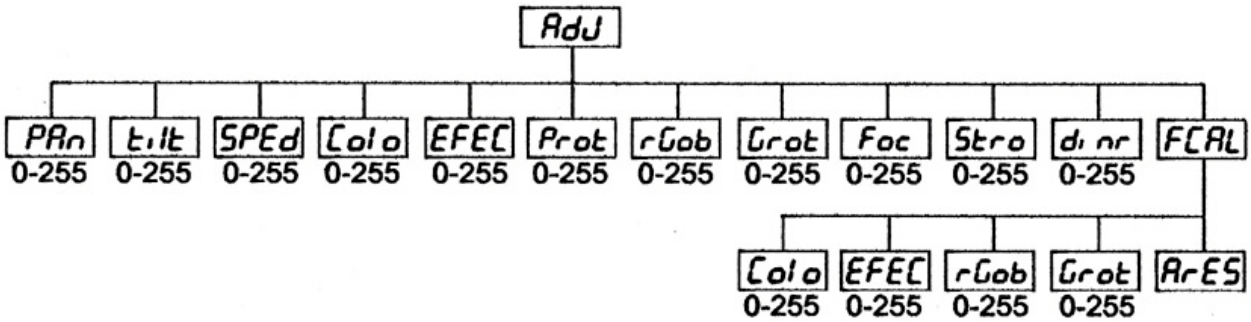
Fixuture code

マスター/スレーブ操作で使用される本体の識別コード(1-9999)です。

カラー、ゴボ及びエフェクト･ホイール等の標準位置の調整

Adjusting the default positions of color, gobo, and effect wheels

この機能をカラー、ゴボ及びエフェクト･ホイール等を標準位置に調整をできます。Up/Down ボタンを使い調整メニューを選択してください。Pan、Tilt、FPAn、Ftilt、SPEd、Func、Colo、EFEC、Prot、rGOB、Grot、Foc、Stro、dime、FCAL というメニューがディスプレイに表示されます。各機能を調整する前に本体を任意の位置(0-255)に設定できます。設定が終わりましたら、ディスプレイの表示を FCAL に切り替え、ENTER ボタンを押してください。



1．コントロールボードを使用しての設定調整

Enter と Up/Down キーを押してディスプレイ上に Colo、EFEC、rGob、Grot というメニューを表示させます。いずれかのメニューを選択し Enter を押して下さい。次に Up/Down キーで 0 から 255 までで適切な値を選択します。Enter を押し確定して下さい。または Mode でキャンセルしメニューに戻ります。これを各パラメーターで繰り返します。設定調整が終了した際、新しい設定値をメモリーに上書きし、カラー、ゴボ、エフェクトホイールの新設定をチェックするため ArES 機能を使う必要があります。本体のリセットが終了するとディスプレイに FCAL というメッセージが表示されます。設定調整を続行したい場合 Enter、または Mode で ADJ メニューにもどります。

2. **外部コントロールを使用しての設定調整**

DMX **コントローラーを接続し** Enter **を押して下さい。次に** Up/Down **ボタンを押してディスプレイに** Colo、EFEC、rGob、Grot(**パラメーター**)**を表示させます。いずれかを選択し** Enter **を押します。**

するとコントローラーを使用してカラー、エフェクト、ゴボ・ホイールを設定できるようになります。DMX **カリブレーションプロトコルは以下に記載します。**

DMX **カリブレーション・プロトコル**

DMX **チャンネル**	**機能**		
1	**カラー**		0-255
2	**使用しません**		
3	**効果**		0-255
4	**ロータリーゴボ**		0-255
5	**ゴボ**		0-255
6	**使用しません**		
7	**色**	**標準プロトコル**	
8	**使用しません**		
9	**効果（プリズム）**	**標準プロトコル**	
10	**プリズム**	**標準プロトコル**	
11	**ゴボ**	**標準プロトコル**	
12	**ゴボ**	**標準プロトコル**	
13	**使用しません**		
14	**フォーカス**	**標準プロトコル**	
15	**ストロボ**	**標準プロトコル**	
16	**調光**	**標準プロトコル**	

機能を選択した後 Enter **で確定し(または** A.rES **機能をリセットすることなく** Mode **でキャンセルしメニューに戻ります)カリブレーション値をメモリー(**EEPROM)**に書き出すのに** A.rES **を使用し、新しいカラー、ゴボ、エフェクトホイールの位置を調べるのにリセットします。**

ディスプレイに表示されるエラーメッセージについて

HEAt

一度電源を切ってから 5 分以内に再度電源を入れた場合（電球が熱すぎる）や、スイッチを On にしてから 28 秒以上経っても電球が点灯しない場合このメッセージが表示されます。5 分置くと自動的に電球を点します。

ご注意：ランプライトセンサー（ファンクション　En.Sn）を Off にすると、このメッセージは表示されません（5 分以内に電球 On/Off を行ったときのみ HEAt と表示されます。

LA.Er.

ランプの点灯に 7 回失敗した場合（“ HEAt ”が 6 回表示）LAEr と表示されます。電球が損傷している、もしくは電球が入っていない、本体がオーバーヒートしている（周囲温度が 45℃以上)、電球点灯機もしくは電灯安定機の故障の可能性があります。電球、温度を確認しても改善しない場合サウンドハウスサポートまでご連絡下さい。

ランプライトセンサー（ファンクション En.Sn）を Off にするとこのメッセージは表示されません

FAn

本体がオーバーヒートしているため、電源が Off になっています。またファンのスピード設定が “ LooF ” に設定された場合もこのメッセージが表示されます。

MbEr

メイン PCB とコントロール･ボードとの間に通信障害が発生している場合に表示されます。

CoEr(カラーホイールエラー)

本体リセット後にカラーホイール･センサーが誤動作を起こしていたりやモーターの磁石が欠けている場合に表示されます。また、モーターもしくはメイン PCB のドライバー回路に欠陥があった場合か誤作動を起こしていた場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。

リセット後のカラーホイールの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

rGEr(ロータリーゴボホイールエラー)

本体リセット後にロータリーゴボホイール･センサーが誤動作を起こしていたりやモーターの磁石が欠けている場合に表示されます。また、モーターもしくはメイン PCB のドライバー回路に欠陥があった場合か誤作動を起こしていた場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。

リセット後のゴボホイールの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

iGEr（ロータリーゴボ・インデックスエラー）

本体リセット後にロータリーゴボインデックスが誤動作を起こしていたりやモーターの磁石が欠けている場合に表示されます。また、モーターもしくはメイン PCB のドライバー回路に欠陥があった場合か誤作動を起こしていた場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。

リセット後のゴボホイールの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

PrEr（プリズムエラー）

本体リセット後にプリズムが誤動作を起こしていたりやモーターの磁石が欠けている場合に表示されます。また、モーターもしくはメイン PCB のドライバー回路に欠陥があった場合か誤作動を起こしていた場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。

リセット後のプリズムの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

FtEr

本体がオーバーヒート（周囲温度が 45℃以上）してしまい、自動的に電球が消灯された場合に表示されます。このメッセージは本体が適温になるまで消えません。本体の温度が下がったら、電球が熱いという意味で HEAt が表示されます。

SnEr

電球点灯センサーが故障した場合に表示されます。

PoEr

本体の主電源が当然切れた場合は表示されます。

PAEr（**パン・ヨーク動作エラー**）

本体リセット後に PAN(**ヨーク部)センサーが誤動作を起こしていたり、モーターの磁石が欠けている場合にこのメッセージが表示されます。またモーターもしくはメイン** PCB **のドライバー回路に欠陥があった場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。**

リセット後のヨークの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

tiEr（TILT **ヘッド動作エラー**）

本体リセット後に TILT(**ヘッド部)センサーが誤動作を起こしていたりモーターの磁石が欠けている場合にこのメッセージが表示されます。またモーターもしくはメイン** PCB **のドライバー回路に欠陥があった場合にも同様のエラーメッセージが表示されます。**

リセット後のヘッドの位置は初期設定からずれていますのでご注意下さい。

MA.Er.（**マスターエラー**）

このメッセージが表示されている際は、本体がマスターであるにもかかわらず DMX **信号が入力されています。**DMX **コントローラーを本体入力から外し、再度マスターとして本体を稼動させて下さい。**

エラーメッセージが表示されたまま、症状が改善されない場合はご購入された販売店もしくは正規輸入代理店までご連絡ください。

製品仕様

電源部

電圧：100/115/208/230V AC **から選択可能、**50～60Hz

ヒューズ：T6.3A/100V **及び** 115V **時**

消費電力：500W

対応電球

MSD/HSD 230V/250W GY-9.5 **及び** MSD/HSD 230V/200WGY-9.5 **に対応**

レンズ

・高効率放物線ミラー及びダブル　レンズシステム

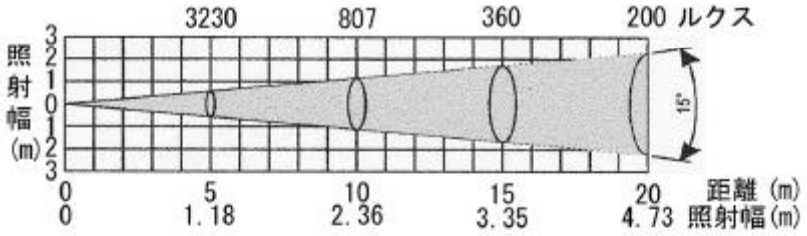
・通常 15° **レンズ使用**

・専用 12°/18° **レンズに交換可能（別売）**

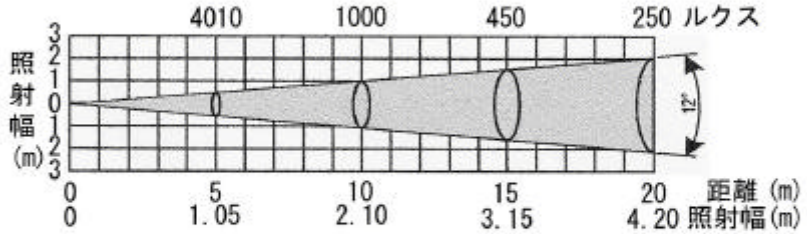
・全レンズ反射防止コーティング

光線

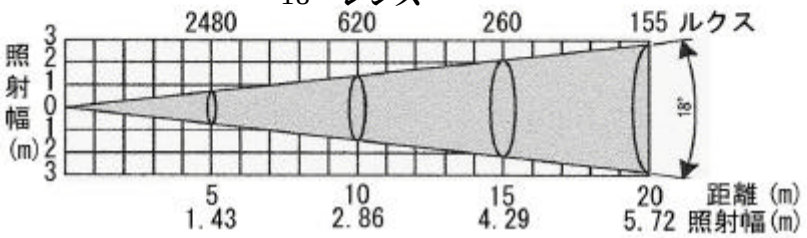
15° **レンズ**



12° **レンズ**



18° **レンズ**



カラー

・11 ダイクロイックフィルター＋白色（オープン）

・両方向に連続回転可能なカラーホイール（レインボーエフェクト）

・マルチカラーダイクロイックゴボとの組み合わせで、さらに多数の色の組み合わせが可能

ロータリーゴボ

・交換可能な 6 種類のロータリーゴボ＋スポット（オープン）

・連続可能なロータリーゴボホイール

・ガラスゴボ＋マルチカラーダイクロイックゴボ＋メタルゴボ×4 が左右に回転、スピード調節可能

・ロータリーゴボは 360 ° 回転可能、調節位置を記憶

・ゴボの向きを設定可能

・交換用にメタルゴボ×3、ガラスゴボ×2 の計 5 枚が付属

ストロボ

・ストロボ機能搭載（スピードは 1 秒間に 1～10 回まで選択可能）

・プリセット機能として、ランダムストロボ機能及びフェードイン/アウト機能搭載

調光

0～100%まで調整可能

プリズム機能

・3 相ロータリー・プリズム機能

・ロータリーゴボ機能＋ロータリープリズム機能同時使用可能

フォーカス

・遠近リモートコントロール可能

モーター

10 段階高性能ステッパーモニター搭載

その他

・4 桁 LCD ディスプレイ付コントロールパネルを使用して様々な設定が可能

・本体及び電球使用状況、DMX 値、温度などの読み出し機能

・分析機能搭載により、エラー発生時にその内容をディスプレイに表示

・電球 ON/OFF をリモートコントロール可能

・デモ モード搭載

・ヘッド移動時、ゴボ/カラー/プリズム変更時の暗転

・静音ファン、ファンスピード自動設定

・自動ヒューズリセット

・DMX512 デジタル信号対応

・全ての標準 DMX コントローラー経由でのコントロールが可能

・16BIT モード時 16DMX チャンネル使用

チャンネル	モード 1-16bit(初期設定)	モード 2-16bit	8bit
1	Pan	Pan	Pan
2	Tilt	Pan 微調整	Tilt
3	Pan 微調整	Tilt	Pan/Tilt スピード
4	Tilt 微調整	Tilt 微調整	ファン、電球 On/Off
5	Pan/Tilt スピード	Pan/Tilt スピード	カラー
6	ファン、電球 On/Off	ファン、電球 On/Off	使用しません
7	カラー	カラー	プリズム
8	使用しません	使用しません	プリズム回転
9	プリズム	プリズム	ロータリーゴボ
10	プリズム回転	プリズム回転	ゴボ回転
11	ロータリーゴボ	ロータリーゴボ	使用しません
12	ロータリーゴボ回転	ロータリーゴボ回転	フォーカス
13	使用しません	使用しません	シャッター、ストロボ
14	フォーカス	フォーカス	調光
15	シャッター、ストロボ	シャッター、ストロボ	
16	調光	調光	

PAN/TILT

・PAN 動作範囲 530°

・TILT 動作範囲 280°

・8/16BIT 動作解像度選択可能

・PAN/TILT 位置自動調整

・PAN 最高動作スピード：530°/2.65 秒

・TILT 最高動作スピード：280°/1.68 秒

・PAN/TILT 動作スピード リモートコントロール可能

設定

・床に置いて使用

・平行あるいは垂直にクランプを２個使用して固定

・トラス 2 個使用

・セーフティーチェーン/コード

最低距離

・可燃物から最低 0.5m 離して設置

・点火物から最低 1.3m 離して設置

動作温度

・周囲温度 45°まで

・内部温度 80°まで

寸法、重量

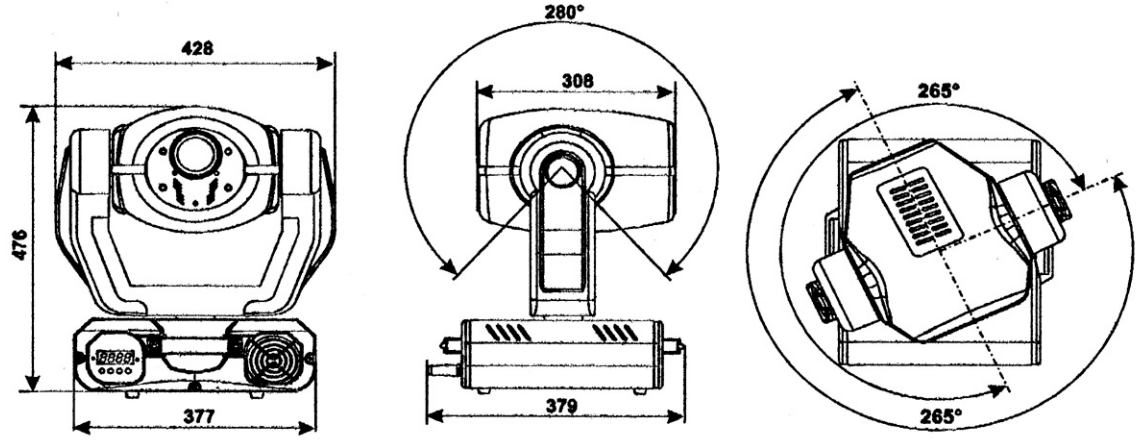
・ベース長さ（ハンドル含）：379mm

・ヨーク部横幅：428mm

・全体高：476mm**(ヨーク部水平時)**

・本体重量：18.5kg

・梱包時重量：27.5kg



メンテナンス

本体の表面や内部に埃や汚れ、スモーク液などの残留物が付着しない様清掃は必ず行って下さい。ガラスクリーナーと柔かい布を使用し、アルコール類は絶対に使用しないで下さい。

注意：清掃を始める前に必ず電源を切ってください。

レンズは１週間に１回、ファンは１ヶ月に１回清掃して下さい。

ゴボは柔かいブラシを使い清掃してください。１年に１回は掃除機を使って内部を清掃してください。カラーフィルター、ゴボホイールと内部レンズは１ヶ月に１回清掃して下さい。

ゴボホイールが正常に作動するように、６ヶ月に１回潤骨油を塗って下さい。ただし過剰に油を使用しないよう気をつけて下さい。

ヒューズの交換

電球が切れた際、本体のワイヤーヒューズが飛んだ可能性もあります。ヒューズを交換する前に主電源を切り必ず同規格のヒューズと交換して下さい。

方法：

1. **リアパネルの上にあるヒューズホルダーのネジを外します。**
2. **古いヒューズを取り外します。**
3. **新しいヒューズをヒューズホルダーの中に設置します。**
4. **ヒューズホルダーを取り付けて下さい。**